

6. Menentukan hasil akhir desain yang dapat didemonstrasikan melalui prototype produk.
7. Menerapkan manajemen scrum dalam kegiatan design sprint pada proses UX Design.
8. Mampu membuat portofolio yang baik

## **Bab IV Penutup**

### **IV.1 Kesimpulan**

Selama program berlangsung, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil:

1. Kegiatan MSIB mendorong mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman di luar kampus
2. MSIB berjalan dengan baik selama 4 bulan
3. Mentor memberikan bimbingan dan tugas dengan baik
4. Mitra memberikan banyak challenge yang melatih kemampuan penulis dalam menerapkan manajemen scrum dalam kegiatan design sprint pada proses UX Design, bekerja sama dalam tim, dan menerapkan UI design ke dalam portofolio.

### **IV.2 Saran**

Selama program berlangsung, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Mekanisme kegiatan mesti dikoordinasikan dengan matang, karena beberapa kali dijumpai ada kegiatan mendadak yang telat diinformasikan
2. Uang saku diberikan sesuai tenggat waktu yang dijanjikan, karena beberapa mahasiswa perlu dana operasional untuk mengikuti kegiatan MSIB